

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Институт педагогики, психологии и социологии
Кафедра современных образовательных технологий

УТВЕРЖДАЮ Заведующий кафедрой
_____ И.А.Ковалевич
« _____ » _____ 2017 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА
44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям)

**Профессионально ориентированные модули в профильно-
специализированной подготовке педагогов-дизайнеров**

Руководитель _____
подпись, дата

старший преподаватель Н.В. Мичикова

Выпускник _____
подпись, дата

Е.Е. Гаврилова

Консультант _____
подпись, дата

доцент Т.Ю. Серикова

Нормоконтролер _____
подпись, дата

старший преподаватель В.Ф. Редькин

Красноярск 2017

РЕФЕРАТ

Выпускная квалификационная работа по теме «Профессионально ориентированные модули в профильно-специализированной подготовке педагогов-дизайнеров» по направлению «Профессиональное обучение (декоративно-прикладное искусство и дизайн)» содержит 45 страниц текстового документа, 2 приложения, 21 использованный источник.

ФЕДЕРАЛЬНЫЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ СТАНДРТ, КОМПЕТЕНЦИИ, РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ, РАБОЧАЯ ПРОГРАММА.

Цель: разработка профессиональных модулей для профильно-специализированной подготовки обучающихся по направлению «Профессиональное обучение (декоративно-прикладное искусство и дизайн)».

Задачи: проанализировать нормативные документы по направлению 44.03.04 «Профессиональное обучение по отраслям» и информационные источники по теме ВКР, рынок труда; сформулировать результаты обучения с учётом современных тенденций в дизайнерской деятельности; разработать модульную структуру профильной подготовки специалистов.

В результате выполнения данной работы, была разработана модульная структура профильной подготовки специалистов по направлению «Профессиональное обучение. Декоративно-прикладное искусство и дизайн».

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
1 Анализ нормативных документов по направлению 44.03.04 «Профессиональное обучение (по отраслям)» и информационных источников по теме ВКР	6
1.1 Анализ ФГОС и ООП	6
1.2 Анализ информационных источников	7
1.3 Анализ рынка труда	8
2 Анализ отраслевой подготовки направления «Профессиональное обучение (декоративно-прикладное искусство и дизайн)» в российских вузах	15
2.1 Институт педагогики, психологии и социологии СФУ	15
2.2 Российский государственный профессионально-педагогический университет (РГППУ)	17
2.3 Британская высшая школа дизайна (БВШД)	19
2.4 Модульное обучение	21
3 Разработка модульной системы для направления «Профессиональное обучение (декоративно-прикладное искусство и дизайн)»	25
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	30
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	31
ПРИЛОЖЕНИЕ А	34
ПРИЛОЖЕНИЕ Б	36

ВВЕДЕНИЕ

Большинство учебных заведений, выпускающих специалистов по направлению "дизайн", готовят обучающихся для традиционных сфер дизайна: дизайна мебели, интерьера, среды, одежды, полиграфической продукции и т.д.

Но сегодня рынку труда необходимы специалисты, которые свободно ориентируются и имеют опыт в современных направлениях дизайна, таких как фирменный стиль или брендинг, дизайн рекламы, веб-дизайн, 3D-моделирование, дизайн интерфейса и т.д., и умеют создавать оригинальные работы, используя цифровые технологии. В России образовательных учреждений, специализирующихся на подготовке таких специалистов не много, они находятся, в основном, Москве и Санкт-Петербурге (Институт бизнеса и дизайна, Британская высшая школа дизайна, Московский гуманитарный университет, Национальный институт дизайна, Институт телевидения, бизнеса и дизайна, Уральский государственный архитектурно-художественный университет).

В СФУ по направлению «Профессиональное обучение (декоративно-прикладное искусство и дизайн)» готовят педагогов, которые при выпуске обладают базовыми навыками и знаниями в области дизайна, имеют минимальный практический опыт в области промышленного дизайна, (дизайн промышленного объекта), и графического дизайна (создание плакатов, буклетов, логотипов и т.д.).

На сегодняшний день, недостаточно глубокое изучение графического дизайна в рамках подготовки бакалавров по профилю «Профессиональное обучение (декоративно-прикладное искусство и дизайн)» не позволяет выпускать специалистов, которые востребованы на рынке труда.

По окончании обучения, выпускники идут работать педагогами в учреждениях профессионального, дополнительного образования и должны

уметь обучать будущих специалистов в области дизайнерской и художественно-творческой деятельности.

Создание и применение профессиональных модулей в структуре профильной подготовки позволит более продуктивно подготавливать педагогов-дизайнеров в таких направлениях как скульптинг, концепт-арт и айдентика, позволит студентам приобрести устойчивые навыки в конкретных областях профессиональной дизайнерской деятельности.

Проблема: недостаточная профильно-специализированная подготовка по современным направлениям дизайна, востребованным на рынке труда.

Объект: профильно-специализированная подготовка обучающихся по направлению «Профессиональное обучение (декоративно прикладное искусство и дизайн)».

Предмет: профессиональные модули в профильно-специализированной подготовке обучающихся по направлению «Профессиональное обучение (декоративно прикладное искусство и дизайн)».

Цель: разработать профессиональные модули для профильно-специализированной подготовки обучающихся по направлению «Профессиональное обучение (декоративно прикладное искусство и дизайн)».

Задачи:

1. Проанализировать нормативные документы по направлению 44.03.04 «Профессиональное обучение по отраслям» и информационные источники по теме ВКР, рынок труда;
2. Сформулировать результаты обучения с учётом современных тенденций в дизайнерской деятельности;
3. Разработать модульную структуру профильной подготовки специалистов.

1 Анализ нормативных документов по направлению 44.03.04 «Профессиональное обучение (по отраслям)» и информационных источников по теме ВКР

1.1 Анализ ФГОС и ООП

Федеральный государственный образовательный стандарт регламентирует, что бакалавр профессионального обучения должен решать следующие профессиональные задачи в соответствии с видами профессиональной деятельности и профилем подготовки:

- использовать передовые отраслевые технологий в процессе обучения рабочей профессии;
- формировать профессиональные компетентности рабочего соответствующего квалификационного уровня [2].

В ФГОС ВО область профессиональной деятельности выпускников включает в себя подготовку обучающихся в образовательных учреждениях, реализующих программы профессионального, среднего и дополнительного образования, а так же специалистов среднего звена.

Выпускник, освоивший программу бакалавриата, в соответствии с видами профессиональной деятельности, на который которые ориентирована программа бакалавриата, должен быть готов решать следующие профессиональные задачи:

- быть готовым к поиску, созданию, распространению, применению новшеств и творчества в образовательном процессе для решения профессионально-педагогических задач (ПК-13);
- быть готовностью к применению технологий формирования креативных способностей при подготовке рабочих, служащих и специалистов среднего звена (ПК-14)[1].

У выпускника данного направления должны быть сформированы представления о целях и задачах деятельности педагога профессионального

обучения, так же он должен быть готов к профессионально-педагогической деятельности в учреждениях профессионального, дополнительного образования и уметь обучать будущих специалистов в области дизайнерской и художественно- творческой деятельности.

1.2 Анализ информационных источников

Анализ научных статей, исследовательских работ и других источников на тему дизайна в современном мире показал, что подход к обучению дизайна в основном охватывает производственный дизайн и мало акцентирует внимания на новые направления.

В статье Л. А. Сафина "Адаптация дизайн - образования к новым условиям" автор пишет о проблеме подготовки специалистов в области дизайна и о том, что само образование не выходит дальше производственного обучения.

Так как дизайн возник во времена массового производства, то и само понятие связывают с этим временем. Обучение специалистов дизайна, касающегося производства находится на достаточно высоком уровне у нас в стране и по сей день, и к сожалению дальше этих рамок не выходит. Производственный дизайн находится всё так же на высоком уровне, но время не стоит на месте и в настоящий момент специалистов производственного дизайна слишком много, когда в новых направлениях дизайна идёт недостаток специалистов [9].

Дизайн - это не только производственная часть, но и эстетическая, и многие программы в учебных заведениях, обучающих специалистов в данном направлении уже не актуальны.

Сегодня проблема подготовки специалистов дизайнеров широко обсуждается в профессиональном сообществе, в исследовательских работах описывают новые тенденции в дизайне и необходимость введения их в образование.

В сборнике статей "Современные методы обучения в сфере цифровых искусств" Уральского государственного архитектурно-художественного университета", в статье "Особенности преподавания дисциплин образовательного цикла «Digital Arts», авторы которой знакомят нас с новым направлением в отрасли дизайна, с "Цифровым искусством" и необходимости введения его в систему обучения университета [11].

Например, С.В. Ерохин в своей статье "Цифровые направления в современном искусстве" структурирует понятия, касающиеся цифровых и физических носителей изображения [10].

1.3 Анализ рынка труда

На сегодняшний день рынок труда переполнен специалистами традиционных сфер дизайна, такими как дизайн мебели, полиграфия, но время не стоит на месте, всё больше набирает обороты индустрия развлечений. Создание рекламного ролика или видео игры несёт больше смысловой и художественной нагрузки, и спрос на специалистов в новых направлениях растет. Из-за такого роста различных сфер индустрии развлечений появляется необходимость специалистов в новых областях дизайна.

Основные направления, востребованные на рынке труда:

1. Айдентика.

Айдентика - фирменный или корпоративный стиль, это визуальная часть бренда, которая призвана делать его узнаваемым.

Айдентика включает в себя всё, что относится к фирменному стилю, начиная от визиток и заканчивая одеждой. Единый стиль говорит о том, что данная компания удерживает сильную планку и процветает на рынке. Благодаря тому, что на каждой вещи выпущенной на предприятии есть

логотип и целостный узнаваемый образ, минимизируются затраты на рекламу, так как сами вещи говорят и показывают к какой компании они относятся.

Грамотно продуманный фирменный стиль - один из сильнейших инструментов в борьбе на рынке. Создание айдентики подразумевает собой разработку логотипа, слогана, подбор подходящих шрифтов и цветовой гаммы для официальной фирменной документации и для рекламных продуктов, разработка атрибутики (визитки, конверты, коробки и т.д.) .

Главная часть, от которой начинается разработка бренда является логотип. И разработка логотипа одна из самых сложных задач, которая занимает много времени и труда (рисунок 1).



Рисунок 1 - Пример фирменного стиля.

Для создания логотипа прежде всего необходима работа с клиентом. Определить требования и конкретный сегмент рынка и конкурентов в данной сфере - первый шаг, для разработки логотипа. На данном этапе формируются идеи и появляются рамки, в котором и должен работать дизайнер. Самым сложным моментом является анализ других фирм и создание совершенно нового и запоминающегося логотипа. Так же подбор цветов играет важную

часть, ведь при неудачном раскладе логотип будет теряться на фоне конкурентов.

Следующим шагом является анализ всего того, чем занимается ваш клиент. Чем он живёт и как развивается, нужно изучить множество аспектов данного сегмента рынка и записывать все идеи, которые приходят по ходу изучения материала. Если клиент может предоставить человека, который работает в компании, то это поможет разобраться во многих нюансах.

Далее следует определить основные критерии, которые помогут следовать назначенному курсу. Лучшим вариантом будет демонстрация и обсуждение их с заказчиком. Он поможет скорректировать направление и дать дельные советы, если они будут необходимы.

Теперь нужно прорабатывать идеи, отталкиваясь от изученного материала и требований заказчика. Вариантов следует делать несколько, чтобы можно было в дальнейшем их проанализировать и определить, какой из них подходит лучше всего.

После создания логотипа, создание другой продукции предприятия будет задачей второго плана, так как лого даёт опору и толчок с основными цветами и концепцией.

Так же создание шрифта является задачей довольно сложной и долгой. Шрифт, так же как и логотип, несёт в себе смысловую нагрузку и восприятие продукции. Удачный концепт позволяет запоминать продукцию намного быстрее и с первого взгляда определять к какой фирме она относится. Одними из ярких примеров таких шрифтов является Coca-Cola, Google, Яндекс и т.д. Они одни из ярчайших представителей фирм, которые удачно совместили в себе шрифт и лого [12].

2. Концепт-арт.

Концепт-арт (концепт-дизайн) - направление в искусстве, которое направлено на визуальную передачу идеи. Как правило, создаётся на начальном этапе разработки проекта.

Главной задачей концепт-арта является создание наброска или макета в кратчайшие сроки, для определения направления проекта, который в дальнейшем будет запущен в производство. Важно знать, что проработка идеи должна занимать минимальное количество времени, так как на основе концепта далее создаются модели, локации и т.д.

Концепт-арт - основа любого творческого проекта. Ими могут быть фильмы, мультфильмы, игры, как компьютерные так и приложения для телефонов. Так же для создания рекламных роликов концепт-арт может являться неотъемлемой частью. Ошибка при начальных этапах разработки и проработки идеи может сказаться на огромные убытки как в финансовом положении так и во временном[5,8].

Помимо того, что концепт-арт экономит большое количество времени, оно позволяет убрать ненужное на самых ранних этапах разработки. К тому же при создании и проработки мира позволяет создать конкретику работы. Ведь те мысли, которые создаются в голове и те что прорабатываются, это не одно и то же. И концепт позволяет уточнить и изменить начальную идею в нужное русло[13].

Концепт-дизайнер запускают механизм, который позволяет начать долгую и кропотливую работу над созданием проекта (фильма, анимационного сериала или игр).

Концепт-дизайнер - это специалисты, занимающиеся разработкой визуальной составляющей дизайна фильмов, анимации, компьютерных игр и т.д. Они отвечают за визуализацию всего, чего необходимо начиная от второстепенных персонажей, среды, эффектов и заканчивая разработкой главных героев. Например дизайнер по персонажам отвечает за визуальный образ героя, его эмоции, разрабатывает характер и производит конечную отрисовку по утверждённому концепту в заданной стилистике и соответствии с требованиями. Так же создаёт позы героя, его особенности и т.д.[14].

Сейчас индустрия развлечений имеет огромный спрос и спрос на специалистов в области игровой, анимационной и кино индустрий очень велик, особенно в странах СНГ. Но недостаточно просто любить рисовать, нужно ещё и уметь создавать такие работы, которые будут «цеплять» заказчиков (рисунок 2).



Рисунок 2 - Концепт-арт персонажа.

3. Цифровая скульптура.

Цифровая скульптура (скульптурное моделирование или 3D-скульптинг) - это вид изобразительного искусства, объекты которого имеют объёмную форму и создаются в специальных программах-визуализаторах, посредством инструментов которого можно совершать различные манипуляции для создания этого объёмного объекта.

Цифровая скульптура - довольно молодой вид изобразительного искусства. Который начал набирать обороты в последние годы, благодаря появлению 3D-принтеров и развитию индустрии игр.

Специалисты по цифровой скульптуре должны знать строение предметов: какая фигура лежит в основе данного объекта, под каким углом

оно стоит, какая у него толщина, как части крепятся друг с другом и т.д. Что бы быть специалистом в данной области, нужно быть не столько художником, сколько аналитиком и при необходимости создания нового, не существующего объекта, суметь создать для него каркас и то, чем этот каркас будет заполнен. Например, для того, что бы создать дракона, необходимо понять основной концепт данного персонажа: какое животное ляжет за основу данного существа, как необходимо создать скелет, что бы он смог двигаться, как будут крепиться мышцы и какая у него будет кожа[6,7].

Специалист по цифровой скульптуре - это профессионал в области трёхмерной графики, который создаёт персонажей, исходя из концепт-арта, обеспечивает модель движением и создаёт вспомогательные предметы вокруг персонажа (рисунок 3).



Рисунок 3 - 3D-модель головы.

Существуют различные специализации в области скульптинга:

1. Визуализатор - это специалист, который воплощает в жизнь все идеи, которые изложены на бумаге, начиная от архитектуры и заканчивая одеждой. В этой области визуализатор должен иметь как творческие так и технические навыки, для успешной реализации конструкции.
2. 3D-аниматор - специалист в области создания динамики объекта. То есть он должен уметь создавать модель персонажа, для дальнейшего внедрения в игровой или кино проект [15].

К сожалению, образование не успевает перенастроиться под компетентностную основу и многие институты и колледжи не в состоянии обучить студентов новым направлениям в области дизайна. Но есть отдельные учебные учреждения, такие как Российский государственный профессионально-педагогический университет (РГППУ), Московская государственная художественно-промышленная академия имени С.Г. Строгонова, всё же смогли успешно реализовать программу по профессионализации студентов по новым направлениям в дизайне, которые востребованы на рынке труда. Так же существует не государственная Британская высшая школа дизайна (БВШД), обучение в которой позволяет повысить квалификацию и позволить реализоваться как специалист в таких сферах как: кинематограф, 3D-моделирование, концепт-арт, игровая индустрия и т.д.

2 Анализ отраслевой подготовки направления «Профессиональное обучение (декоративно-прикладное искусство и дизайн)» в российских вузах

2.1 Институт педагогики, психологии и социологии СФУ

Подготовку по направлению «Профессиональное обучение» по профилю «Декоративно–прикладное искусство и дизайн» ведет кафедра современных образовательных технологий Института педагогики, психологии и социологии СФУ.

Подготовка ведется по очной форме обучения.

Выпускники работают преподавателями проектно-творческих дисциплин в учреждениях профессионального образования и обучения (колледжи, техникумы, вузы), в системах дополнительного профессионального образования, в производственной сфере в соответствии со своей отраслевой подготовкой (дизайн–студии, проектные бюро, рекламные фирмы, полиграфическое производство).

Особенности профилирующей подготовки обеспечивают циклы профилирующих дисциплин:

- информационный (компьютерный) – информатика и информационные технологии, компьютерная графика, средства компьютерной поддержки интеллектуальной деятельности, web-дизайн.

- художественный – рисунок, живопись, основы композиции, история искусства, история и теория дизайна, формообразование.

- проектно-конструкторский – инженерная графика, основы проектирования, основы инженерно-технологического обеспечения дизайна, геометрическое моделирование, системы автоматизированного проектирования и др.

Область профессионально-педагогической деятельности бакалавров включает: подготовку обучающихся по профессиям и специальностям,

включающим компьютерную проектно-конструкторскую, дизайнерскую (проектно-графическую, проектно-творческую, художественно-эстетическую) деятельность в образовательных учреждениях, реализующих образовательные программы начального профессионального, среднего профессионального и дополнительного профессионального образования, учебно-курсовой сети предприятия и организаций, в целях по подготовке, переподготовке и повышению квалификации рабочих и специалистов, а также в службе и занятости населения.

Бакалавр по направлению подготовки Профессиональное обучение готовится к следующим видам профессиональной деятельности:

- учебно-профессиональная;
- образовательно-проектировочная;
- организационно-технологическая;
- научно-исследовательская;
- эксплуатационная;
- производственно-технологическая;
- системно-административная;
- организационно-управленческая;
- обучение по рабочей профессии [2].

Основными составляющими профильного обучения являются декоративно-прикладное искусство, промышленный и графический дизайн (рисунок 4).

Обучение инженерным основам так же как и декоративно-прикладное искусство, находится на высоком уровне и преподаётся в ряде дисциплин, которые имеют взаимосвязь и не противоречат друг другу. Так как обучение подразумевает выпуск специалистов в области педагогики, то количество часов, отведённых на творческие дисциплины мало и из-за этого часть, отвечающая за обучение в области дизайна отстаёт от нынешних запросов на рынке труда.



Рисунок 4 - Профильно-специализированная подготовка.

2.2 Российский государственный профессионально-педагогический университет (РГППУ).

Одним из ведущих университетов, занимающимся подготовкой бакалавров по направлению «Профессиональное обучение» "декоративно-прикладное искусство и дизайн" является Российский государственный профессионально-педагогический университет.

Подход на основе модульного обучения позволяет студентам создавать собственную траекторию обучения. Большой выбор профилизации говорит о том, что РГППУ готовит специалистов, необходимых для рынка труда и позволяет изучить не только базовую часть дизайнерской деятельности, но и более подробно разобрать каждую из его составляющих, рабочая программа которой представлена в приложении Б.

Отраслевая подготовка в Российском государственном профессионально-педагогическом университете (РГППУ) осуществляет

подготовку бакалавров по направлению «Профессиональное обучение » по нескольким направлениям профилизации в рамках профиля "декоративно-прикладное искусство и дизайн":

- дизайн интерьера;
- арт-дизайн;
- дизайн и компьютерная графика;
- искусствоведение;
- дизайн имиджа и стиля;
- дизайн костюма;
- ландшафтный дизайн;
- фото-дизайн.

Профилизация - это процесс разделения образования на основе личностно и профессиональной ориентированности и системно-деятельностной реализации педагогического процесса, за счёт изменения в структуре, содержании и организации образовательного процесса [16].

При анализе учебной программы «Профессиональное обучение» (декоративно-прикладное искусство и дизайн) было выявлено несколько отличий от процесса обучения в СФУ ИППС направления «Профессиональное обучение» (декоративно-прикладное искусство и дизайн:

- значительное количество часов в учебном плане отведено отраслевой подготовке;
- большое внимание в подготовке бакалавров уделяется не только художественно-проектной подготовке, но и художественно-изобразительной и историко-искусствоведческой подготовке, поэтому дисциплины данных циклов изучаются студентами на протяжении всего обучения;
- большое внимание уделяется изучению цвета в рамках дисциплин «Химия и физика цвета» и «Колористика»;
- в учебном плане СФУ и РГППУ (профилизации «Дизайн интерьера» и «Дизайн и компьютерная графика») присутствует дисциплина

«Пластическое моделирование». Однако ее содержание существенно отличается. В РГППУ в рамках дисциплины студенты изучают пространство и пространственные композиции через создание макетов, разверток различных объемных форм, создание объемно-пространственных композиций, когда в СФУ пластическое моделирование отвечает за развитие пространственного мышления посредством лепки;

– на профилизации «Дизайн и компьютерная графика» большое внимание уделяется теории дизайна («Основы композиции», «Основы графического дизайна», «Теория дизайна»).

При подготовке специалистов по профилю «декоративно-прикладное искусство и дизайн», несомненно большую часть стоит уделять художественно-изобразительной и художественно-проектной подготовке студентов. В РГППУ подход на базе модульной системы и большого списка предметов по выбору, позволяет студенту самому выстроить своё обучение задавшись конкретной целью. Это даёт большой плюс в подготовке специалистов данного профиля.

2.3 Британская высшая школа дизайна (БВШД)

Британская высшая школа дизайна в Москве является одним из важнейших образовательных центров России, специализируясь на профессиональном образовании в сфере творческих отраслей и развиваясь на основе тесных партнерских связей с факультетом креативных и культурных индустрий Университета Хартфордшира (Великобритания).

Учебное заведение дает возможность получить международную степень бакалавра дизайна, не выезжая за пределы России. БВШД является независимым учебным заведением, по окончании которого студенты получают диплом о высшем британском образовании. Многие исследователи и наиболее авторитетные специалисты в области дизайна считают БВШД лучшим учебным заведением в России, которое готовит дизайнеров.

Если абитуриент не владеет базовыми знаниями и опытом в области дизайна, то школа предоставляет одногодичный курс, по окончании которого абитуриент будет способен поступить в БВШД.

Главное преимущество обучения в Британской высшей школе дизайна и залог высокого уровня образования – сотрудничество школы с ведущими зарубежными и российскими дизайнерами, возможность погружения обучающегося в профессиональную среду. Выполненные проекты оцениваются практикующими дизайнерами, иллюстраторами, художниками, которые дают ценные советы.

Однако обучение в школе платное, что обеспечивает оснащенность школы современным оборудованием, однако при этом обучающиеся не всегда могут себе это позволить [3].

Благодаря совершенно новому подходу в модельном обучении, БВШД позволяет студенту выбирать собственный путь развития. Для изучения определённой профессии в школе существует карта профессий, на которой представлено множество программ обучения (ветки) (рисунок 5,6), на которой можно изучить, какие курсы необходимо освоить для достижения поставленной цели [17].



Рисунок 5 - Карта профессий БВШД.

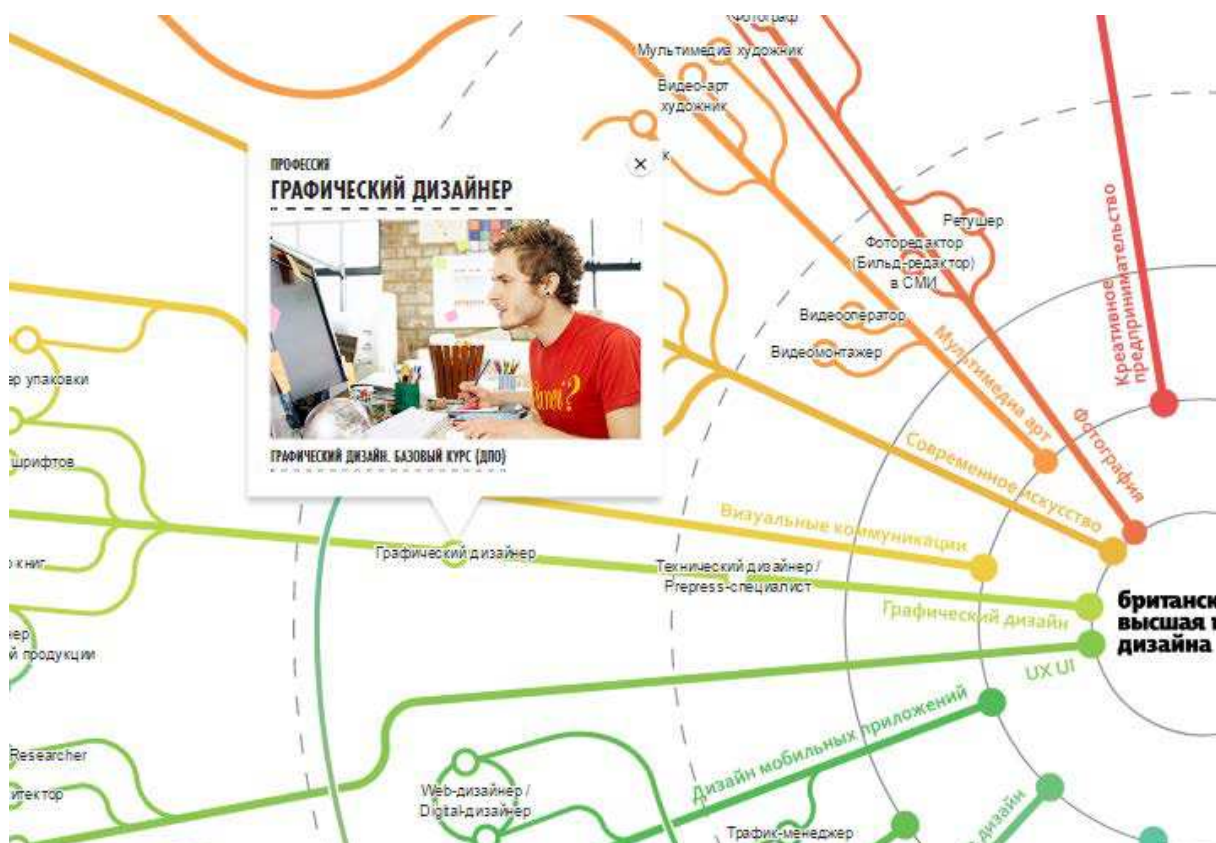


Рисунок 6 - Путь профессий по ветке "графический дизайн".

При анализе образовательных учреждений был выявлено, что модульное обучение одно из эффективных подходов к структуризации подготовки бакалавров. Благодаря тому, что модуль является целой и логически законченной системой, передвижение, смещение или изменение модуля, не изменит учебный процесс.

2.4 Модульное обучение

Существуют различные трактовки понятия Модуль.

Модуль -это учебный проект, охватывающий концептуальную единицу учебного материала и предписанных учащимся действий (Дж. Рассел).

Модуль - автономная, независимая единица в спланированном ряде видов учебной деятельности, предназначенная помочь студенту достичь некоторых четко определенных целей (Б. и М. Гольдшмид).

Г. Оуенс понимал модуль как обучающий замкнутый комплекс, в состав которого входят педагог, обучаемые, учебный материал и средства, помогающие обучающемуся и преподавателю реализовать индивидуализированный подход, обеспечить их взаимодействие.

Современный исследователь П.А. Юцявичене определяет модуль как «блок информации, включающий в себя логически завершённую единицу учебного материала, целевую программу действий и методическое руководство, обеспечивающее достижение поставленных дидактических целей».

В.В. Карпов и М.Н. Катханов понятие «модуль», с точки зрения профессионального обучения, определяют следующим образом: «модуль – организационно-методическая междисциплинарная структура учебного материала, предусматривающая выделение семантических понятий в соответствии со структурой научного знания, структурирование информации с позиции логики познавательной деятельности будущего инженера».

Так же в модули могут входить подмодули (или микромодули). При междисциплинарном подходе, дисциплины и отдельные разделы могут рассматриваться как ступени иерархии в профессиональной подготовке и содержать ряд модулей, которые имеют индивидуальный подход со стороны учебно-научного знания и объединены результатом обучения.

Иерархия модулей:

- модули общенаучной подготовки объединяются по признаку преимущественного формирования аналитико-синтетического уровня – профессиональной подготовки;
- модули, где конечным результатом является формирование общеинженерных умений и знаний – алгоритмического уровня;
- модули, где завершением являются специальные дисциплины – творческого интеллектуального уровня».

Анализ рассмотренных определений понятия «модуль» в рамках процесса обучения в образовательном учреждении любого образовательного

уровня (Н.В. Борисова, В.М. К.Я. Вазина, Гареев, Е.М. Дурко, В.В. Карпов, М.Н. Катханов, С.И. Куликов, П. Юцявичене и др.) позволил выделить следующие составляющие в определении модуля:

- модуль как пакет учебного материала, охватывающего одну концептуальную единицу;
- модуль как учебная единица, как блок информации, включающий в себя логически завершённую одну, две или более единиц учебного материала, в рамках одной учебной дисциплины;
- модуль как организационно-методическая междисциплинарная структура учебного материала, представляющая набор тем из разных учебных дисциплин, необходимых в рамках одной специальности;
- модуль как набор учебных дисциплин, необходимых для обучения той или иной специальности или специализации в процессе модульного обучения – «modular instruction» в рамках требований квалификационной характеристики;
- модуль как модульная программа профессионального обучения конкретной профессии [18].

В статье Н. Котельникова автор говорит о необходимости создания такой среды образования, которая позволит не просто подготавливать специалистов с набором знаний, умений и навыков, а дизайнеров с определённым набором компетентности. Анализируя дизайнерское образование просить вывод, что стоит связывать формирование профессиональной компетентности с эстетическим восприятием личности, которое в совокупности с проектной деятельностью и новыми технологиями дизайна позволит создать основу для дизайнерского профессионализма.

Так же анализ содержания современного дизайнерского образования показал, что необходимо создать условия для изучения и овладения фундаментальной составляющей дизайна и узконаправленной его частью.

Профессиональная компетентность дизайнеров должна соответствовать новым требованиям, которые предоставляет рынок труда. Общекультурные

компетенции необходимы для широкого спектра профессий и включает основные, базовые знания в области общеобразовательных дисциплин, а профессиональные компетенции включают в себя узкий круг знаний, необходимых для специалиста [19].

Необходимость обучения таких специалистов выражается в том, что быстрое развитие индустрии развлечений и современных технологий создаёт огромное пространство для развития творческого потенциала. Так же не маловажную часть играет заработная плата. В связи с тем, что рынок труда ещё не успел переполниться, то и стоимость работы довольно высока.

Огромное преимущество играет тот фактор, что интернет сейчас доступен везде и работа может быть не привязана к офису или конкретному месту. Это даёт большое преимущество тем, кто не в состоянии переехать в новый город. Так же позволяет художника работать фрилансерами.

Фрилансер – это человек, который выполняет работу на заказ. При этом место работы и время он выбирает самостоятельно. У него нет фиксированной заработной платы, нет графика, а есть только заказы и сроки их выполнения. Безусловно, такая деятельность подходит не всем. Чтобы быть фрилансером нужно уметь подстраиваться под изменение рынка услуг, а также иметь хорошую самодисциплину и самоорганизацию [19].

Существует множество онлайн-сервисов для поиска работы фрилансерам, например FL.RU или Freelance.ru [20,21]. Удобные платформы для размещения своих работ позволят найти работу каждому художнику, как в сфере фриланса, так и на постоянной основе.

Анализируя рынок труда можно сказать, что специалистов в сфере дизайна не хватает, и работодатели создают удобную и плодотворную обстановку для развития данной деятельности.

3 Разработка модульной системы для направления «Профессиональное обучение (декоративно-прикладное искусство и дизайн)»

Благодаря новым тенденциям и востребованным профессиям, появляется необходимость в обучении специалистов направления дизайн (дизайнер рекламы, художник-иллюстратор, 3D- дизайнер). Это говорит о том, что необходимо вводить в систему образования новые понятия и подход к данному термину и специальности в общем.

Подготовку по направлению «Профессиональное обучение» по профилю «Декоративно–прикладное искусство и дизайн» ведет кафедра современных образовательных технологий Института педагогики, психологии и социологии СФУ.

Одной из составляющих данного направления является проектно-творческая деятельность, которая включает в себя большой объём необходимых знаний для дальнейшего изучения дизайна, но к сожалению не выходит за рамки базовых знаний.

Современные тенденции показывают, что знания базы недостаточно для успешной карьеры, будь то выпускник станет дизайнером в определённой области или же педагогом. В будущем учитель или преподаватель не сможет преподавать в образовательных учреждениях не зная того, какие знания необходимы сейчас, для выпуска других учеников или студентов.

В этом и заключается проблема на данный момент. Отсутствие должной подготовки в области дизайна не соответствует требованиям рынка труда.

Разработка модульной структуры основывается на проектно-творческой деятельности обучающихся по направлению «Профессиональное обучение (декоративно прикладное искусство и дизайн)».

Исходя из потребностей рынка труда и нормативных документов (ФГОС, ООП ВПО, рабочей программы и т.д.) структурируются профессионально-ориентированные модули в профильно-специализированной подготовке педагогов-дизайнеров, которые представлены на рисунке 7.



Рисунок 7 - Структура профессионально-ориентированных модулей.

Разработка профильно-ориентированных модулей позволит студентам более подробно изучить направления в дизайне, а так же обучить их необходимым основам тех специальностей, которые необходимы на рынке труда.

Реализация модульной системы происходит в рамках дисциплины "Компьютерный практикум". В рамках этой программы, на данный момент происходит обучение основам САПР, но так как проектно-конструкторская деятельность уже имеет законченную основу и включает в себя множество

дисциплин, не включающих "компьютерный практикум", то структура данной дисциплины может быть переструктурирована и направлена создание модулей, которые позволят реализовать профилизацию проектно-творческой подготовки.

При анализе востребованных специалистов на рынке труда, были выявлены три направления профилизации, которые указаны на рисунке 7. Результаты обучения этих направлений можно увидеть на рисунке 8.



Рисунок 8 - Структура результатов обучения в проектно-творческой подготовки.

Базовый курс отвечает за формирование начального этапа проектно-творческой подготовки. Усваиваются знания в области рисунка и живописи, изучается история искусства и дизайна и т.д.

Благодаря изменению структуры подготовки проектно-творческой деятельности обучающихся по направлению «Профессиональное обучение (декоративно прикладное искусство и дизайн)» реализация профилизации позволит углубленно изучить материал и уже иметь знания для дальнейшей работы на рынке труда.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Разработанная модульная структура профилизации бакалавров направления «Профессиональное обучение. Декоративно-прикладное искусство и дизайн» была сформирована в соответствии требованиям федерального государственного образовательного стандарта высшего образования. В ходе выполнения проекта были решены следующие задачи:

1. Проанализированы нормативные документы по направлению 44.03.04 «Профессиональное обучение по отраслям» и информационные источники по теме ВКР, выявлены основные требования на рынок труда;
2. Сформулированы результаты обучения с учётом современных тенденций в дизайнерской деятельности;
3. Разработана модульная структура профильной подготовки специалистов, с учётом требований на рынке труда.

Таким образом, все поставленные задачи были решены, и достигнута цель данной выпускной квалификационной работы.

Применение предлагаемой структуры в учебном процессе будет успешным при согласованности содержания учебных программ, и позволит систематизировать знания обучающихся, а так же добиться достижения результатов обучения на высоком уровне большинством студентов.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Федеральный государственный образовательный стандарт. Направление подготовки 44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям) – Введ. 01.10.2015.–Москва : Министерство образования и науки Российской Федерации, 2015 – 21 с.
2. Основная образовательная программа высшего профессионального образования по направлению подготовки 051000 Профессиональное обучение (по отраслям), профиль –051000.62.14 Декоративно-прикладное искусство и дизайн. – Красноярск, 2013. – 73 с.
3. Британская высшая школа дизайна [Электронный курс] // Режим доступа: <http://britishdesign.ru/>.
4. Национальный институт дизайна [Электронный курс] // Режим доступа: <http://nid-design.org/>.
5. ПорофГид. Центр профориентации Эльмиры Давыдовой. Графический дизайнер [Электронный курс] // Режим доступа : http://www.profguide.ru/professions/Graficheskiy_dizayner.html.
6. ПорофГид. Центр профориентации Эльмиры Давыдовой. Дизайнер-визуализатор [Электронный курс] // Режим доступа : <http://www.profguide.ru/professions/designer-visualizer.html>.
7. ПорофГид. Центр профориентации Эльмиры Давыдовой. Технический дизайнер [Электронный курс] // Режим доступа : http://www.profguide.ru/professions/tech_disigner.html.
8. ПорофГид. Центр профориентации Эльмиры Давыдовой. Художник-иллюстратор [Электронный курс] // Режим доступа: http://www.profguide.ru/professions/Khudozhnik_illyustrator.html.
9. Л. А. Сафина Адаптация дизайн-образования к новым условиям [Электронный курс] // Статья - Режим доступа: <https://elibrary.ru/item.asp?id=15540421>.

10. С. В. Ерохин Цифровые направления в современном изобразительном искусстве [Электронный курс] // Статья - Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovye-napravleniya-v-sovremennom-izobrazitelnom-iskusstve>.

11. Современные методы обучения в сфере цифровых искусств: сборник статей / под ред. Е. Э. Павловской — Екатеринбург, УралГАХА. — 2015. — 174 с.

12. Что такое айдентика. 10 основных правил по созданию фирменного стиля [Электронный курс] // Режим доступа: <http://say-hi.me/design/chto-takoe-ajdentika-10-osnovnyx-pravil-po-sozdaniyu-firmennogo-stilya.html>.

13. Концепт-арт — история, назначение, проблемы связанные с ним, и способы его создания [Электронный курс] // Режим доступа: <https://habrahabr.ru/post/164451/>.

14. Концепт-арт. Создание художественной основы и ярких визуальных образов для фильмов, компьютерных игр и анимации [Электронный курс] // Режим доступа: <http://screamschool.ru/courses/concept-art/>.

15. 3D-дизайнер [Электронный курс] // Режим доступа: <http://buduguru.org/profession/18>.

16. Каргина, Е. М. Фундаментализм и специализация как основания профилизации образовательной среды в вузе / Е. М. Каргина // Научно-педагогическое обозрение. – 2014. – №4. – С. 48–54.

17. Британская высшая школа дизайна. Карта профессий [Электронный курс] // Режим доступа: <http://britishdesign.ru/creative-pro/>.

18. Модульное обучение: сущность, технологии [Электронный курс] // Режим доступа: <http://festival.1september.ru/articles/415031/>.

19. Кто такой фрилансер? Хорошо ли быть фрилансером? [Электронный курс] // Режим доступа: <http://myblaze.ru/kto-takoy-frilanser-horoshho-li-byit-frilanserom/>.

20. СТАНЬ ФРИЛАНСЕРОМ И ЗАРАБАТЫВАЙ НА FL.RU
[Электронный курс] // Режим доступа: <https://www.fl.ru/>.

21. Freelance.ru [Электронный курс] // Режим доступа:
<https://freelance.ru/>

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Тезаурус

ТЕЗАУРУС — это перечень понятий сформулированных вокруг вашей проблемы;

– (от гр. Сокровище, запас) – словарь, построенный по принципу смысловой группировки всех включенных в него слов вокруг ряда основных понятий.

АЙДЕНТИКА — фирменный или корпоративный стиль, это визуальная часть бренда, которая призвана делать его узнаваемым.

– набор графических форм и принципов построения визуальной коммуникации компании, объединенных одной идеей.

ФИРМЕННЫЙ СТИЛЬ — это основа всей коммуникационной политики фирмы. Является одним из главных средств борьбы за покупателя, а также важной составляющей брендинга.

ЛОГОТИП — графический знак, эмблема или символ, используемый территориальными образованиями, коммерческими предприятиями, организациями и частными лицами для повышения узнаваемости и распознаваемости в социуме.

СЛОГАН — лаконичная, легко запоминающаяся фраза, выражающая суть рекламного сообщения.

БРЕНД — комплекс представлений, ассоциаций, эмоций, ценностных характеристик о продукте либо услуге в сознании потребителя.

БРЕНДБУК — официальный документ компании, в котором описывается концепция бренда, атрибуты бренда, целевая аудитория, позиционирование компании и другие данные, которыми руководствуется отдел маркетинга и руководители бизнеса для построения коммуникации с потребителями и развития компании в целом.

КОНЦЕПТ-АРТ (КОНЦЕПТ-ДИЗАЙН) — направление в искусстве, предназначенное для того, чтобы визуально передать идею произведения.

КОНЦЕПТ-ДИЗАЙНЕР — это специалист, занимающийся разработкой визуальной составляющей дизайна фильмов, анимации, компьютерных игр и т.д.


ЦИФРОВАЯ СКУЛЬПТУРА (3D-СКУЛЬПТИНГ) — это вид изобразительного искусства, объекты которого имеют объёмную форму и создаются в специальных программах-визуализаторах, посредством инструментов которого можно совершать различные манипуляции для создания этого объёмного объекта.

ФРИЛАНСЕР – это человек, который выполняет работу на заказ. При этом место работы и время он выбирает самостоятельно. У него нет фиксированной заработной платы, нет графика, а есть только заказы и сроки их выполнения.

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Учебные планы вузов по направлению подготовки «Профессиональное обучение (декоративно-прикладное искусство и дизайн)»

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Институт педагогики, психологии и социологии
Кафедра современных образовательных технологий

УТВЕРЖДАЮ Заведующий кафедрой
 И.А.Ковалевич
« 16 » ав 2017 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА
44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям)

**Профессионально ориентированные модули в профильно-
специализированной подготовке педагогов-дизайнеров**

Руководитель  15.06.17
подпись, дата

старший преподаватель Н.В. Мичикова

Выпускник  15.06.17
подпись, дата

Е.Е. Гаврилова

Консультант  серикова
подпись, дата

науч. консульт. доцент Т.Ю. Серикова

Нормоконтролер  к.ф.н
подпись, дата

старший преподаватель В.Ф. Редькин

Красноярск 2017